

112-1 大葉大學 完整版課綱

| 基本資料 | | | |
|------------------|-----------------------------|----------|---------------|
| 課程名稱 | 動漫文化商品設計 | 科目序號/代號 | 0474 /MDI1020 |
| 必選修/學分數 | 選修 /2 | 上課時段/地點 | (四)78 /PX304 |
| 授課語言別 | 中文 | 成績型態 | 數字 |
| 任課教師 / 專兼任別 | 朱泳潁 / 兼任 | 畢業班/非畢業班 | 非畢業班 |
| 學制/系所/年班 | 大學日間部 / 多媒體數位內容學士學位學程 /3年2班 | | |
| Office Hour / 地點 | n.a. | | |
| 協同授課教師 | n.a. | | |

課程簡介與目標

動漫文化在流行市場無遠弗屆，除了文創內容精彩之外，週邊商品更扮演重要推手，本課程除了解市場之外，更重視產品製作方式與開發可能性，讓學生以更寬廣視野融入創意。

課程大綱

分析市場型態與目前動漫週邊商品種類，如何將設計經過各式媒材加以發揚，如服裝、文具、公仔、地區性結合商品開發等，經過設計手做，奠定完整概念設計開發之基礎。

基本能力或先修課程

無

課程與系所基本素養及核心能力之關連

- 具備多媒體設計專業知識的能力
- 具備執行多媒體設計實務所需技術、技巧及使用現代工具的能力
- 具備整合多媒體設計知識及技術的能力
- 具備發掘、分析及因應複雜跨領域多媒體設計問題的能力
- 具備計畫管理、有效溝通、尊重多元觀點與團隊合作的能力
- 具備持續學習的習慣與能力。
- 具備蒐集、解讀與分析全球多媒體產業趨勢，及參與多媒體實務設計的能力。
- 具備專業倫理觀念及能夠認知社會責任
- 具備人文藝術涵養、創意思維及創新設計的能力。

教學計畫表

| 系所核心能力 | 權重(%) 【A】 | 檢核能力指標(績效指 標) | 教學策略 | 評量方法及配分 權重 | 核心能力 學習成績 【B】 | 期末學習 成績 【C=B*A 】 |
|--|--------------|---|------|--|---------------------|---------------------------|
| 具備多媒體設計 專業知識的能力 | 25 | 培養學生理解多媒體數位內容理論之能力。 培養學生熟悉多媒體數位內容相關知識之能力。 。培養學生具備多媒體數位內容相關專業知識之能力，包括動畫、動漫與遊戲設計等。 培養學生具備多媒體數位內容相關設計涵養之能力，包括文創、藝術與美學等。 | 講述法 | 課程參與度: 20% 作業: 30% 期末考: 30% 實驗操作: 20% | 加總: 100 | 25 |
| 具備執行多媒體 設計實務所需技 術、技巧及使用 現代工具的能力 | 25 | 培養學生具備且能運用多媒體數位內容相關專業設計技術與技巧。 培養學生具備使用現代多媒體軟硬體設計工具之能力。 培養學生實作多媒體數位內容系統之能力。 | 講述法 | 課程參與度: 20% 作業: 30% 期末考: 30% 實驗操作: 20% | 加總: 100 | 25 |
| 具備人文藝術涵 養、創意思維 及創新設計的能力。 | 25 | 培養學生具備人文藝術涵養。 培養學生具備創意思維之能力。 培養學生具備創新設計之能力。 | 講述法 | 期末考: 30% 作業: 30% 課程參與度: 20% 實驗操作: 20% | 加總: 100 | 25 |
| 具備持續學習的 習慣與能力。 | 25 | 培養學生藉由多元管道達到終身學習之能力。 | 講述法 | 期末考: 30% 作業: 30% 課程參與度: 20% 實驗操作: 20% | 加總: 100 | 25 |

成績稽核

期末考: 30%
 作業: 30%
 課程參與度: 20%
 實驗操作: 20%

書籍類別

書名

作者

自編教材

自製素材及參考資料

朱泳滂

上課進度

| 週次 | 教學內容 | 教學策略 |
|----|--|------|
| 1 | 前導 & 智財權宣導(含告知學生應使用正版教科書) & 交通安全宣導 & 智財權宣導(含告知學生應使用正版教科書) & 交通安全宣導 | 講述法 |
| 2 | 動漫產業與市場介紹 | 講述法 |
| 3 | 同人圈-同人市場介紹與講解 | 講述法 |
| 4 | 同人市場入門 | 講述法 |
| 5 | 前期經營與變現度講解 | 講述法 |
| 6 | 小型周邊製作方法-徽章、吊飾、立牌 | 講述法 |
| 7 | 大型周邊製作方法-抱枕、掛軸 | 講述法 |
| 8 | 期中前自由練習 | 講述法 |
| 9 | 期中 | 講述法 |
| 10 | 主軸商品-插畫本介紹 | 講述法 |
| 11 | 主軸商品-漫畫本介紹 | 講述法 |
| 12 | 美術設定類商品介紹 | 講述法 |
| 13 | 公仔與模型淺談 | 講述法 |
| 14 | 期末作業創作 | 講述法 |
| 15 | 期末作業創作2 | 講述法 |
| 16 | 期末作業創作3 | 講述法 |
| 17 | 期末作業創作4 | 講述法 |
| 18 | 期末報告 | 講述法 |